

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi yang semakin canggih, membuat banyak kemudahan bagi manusia. Perkembangan teknologi tersebut berperan penting pada peningkatan kualitas Pendidikan, salah satunya yaitu dengan penggunaan media-media yang digunakan pada proses pembelajaran di kelas. Seperti penggunaan komputer, proyektor dan lain-lain yang memudahkan guru dalam memberikan materi kepada siswa dikelas.

Seiring perkembangan pada media-media pembelajaran tersebut, tentu inovasi-inovasi dalam penggunaan media pembelajaran harus dimaksimalkan. Penggunaan media pembelajaran interaktif merupakan sebuah inovasi untuk diaplikasikan dalam proses belajar mengajar dikelas. Media yang bersifat interaktif adalah media yang dapat mengakomodasikan respon pengguna. Media interaktif biasanya menyajikan konten seperti teks, gambar bergerak, animasi, video, audio, dan video game. Melalui media pembelajaran interaktif memungkinkan siswa akan lebih tertarik dan mudah menerima materi yang dipelajari. Salah satu media pembelajaran interaktif yaitu dengan media pembelajaran berbasis game interaktif. Game interaktif adalah permainan yang banyak melibatkan peserta dalam proses permainannya dengan tujuan untuk merangsang kreativitas.

Hasil pengamatan dilapangan, dalam proses pembelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan, peneliti menemukan bahwa guru kadang masih mengajar dengan metode ceramah dengan hanya mengandalkan media papan tulis dan kadang pula dengan menggunakan media powerpoint dengan tampilan sederhana. Dari hasil diskusi dengan siswa didapatkan bahwa selama mengikuti pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan mereka merasa bosan dan jenuh, serta siswa banyak yang tidak fokus dalam memahami materi dikarenakan banyak siswa yang berkeliaran didalam kelas ketika guru menerangkan dengan media tersebut, hal tersebut mencirikan siswa belum mempunyai motivasi untuk belajar dengan baik. Motivasi belajar sangat berpengaruh terhadap proses belajar dan juga dalam perilaku siswa dalam meningkatkan semangat dan ketekunan dalam belajar, khususnya pada mata pelajaran

dasar-dasar konstruksi bangunan. Selain kurangnya motivasi dari dalam diri siswa, hal tersebut juga dikarenakan tidak adanya hal baru atau inovasi baru dalam penyampaian materi melalui media yang bisa menarik perhatian mereka sehingga bisa mengikuti proses pembelajaran dengan baik. Penyampaian materi berupa tayangan text dalam powerpoint belum bisa menarik minat mereka untuk mengikuti pelajaran dengan baik.

Berdasarkan hasil pengamatan dikelas tersebut, media pembelajaran berbasis game diharapkan mampu menunjang proses pembelajaran dan membantu menumbuhkan motivasi dan hasil belajar siswa dalam belajar. Melalui media pembelajaran berbasis game siswa dapat terlibat secara penuh dalam proses pembelajaran karena proses belajar tidak terpaku sepenuhnya pada guru. Penelitian ini akan dilakukan dengan membuat *Adventure Game* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi kelas X Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan di SMKN 2 Garut.

B. Identifikasi Masalah

1. Kurangnya penggunaan media pembelajaran di dalam kelas.
2. Penggunaan metode ceramah didalam kelas membuat siswa merasa bosan dan jenuh dalam pembelajaran.
3. Kurangnya motivasi siswa dalam belajar dasar-dasar konstruksi.
4. Inovasi- inovasi dalam mengembangkan media pembelajaran oleh guru yang ada dirasa kurang maksimal.

C. Batasan Masalah

1. Penelitian dilakukan pada kelas X DPIB 1 dan X DPIB 3 di SMKN 2 Garut.
2. Game yang digunakan yaitu *Adventure Game* dengan menggunakan *software Construct 2*.
3. Mata Pelajaran yang dipakai adalah Dasar-Dasar Konstruksi dengan Kompetensi Dasar 3.12 Menganalisis penggunaan material dan alat untuk pekerjaan konstruksi. 4.12 Merencanakan penggunaan material dan alat untuk pekerjaan konstruksi.
4. Pembahasan yang diteliti mengenai motivasi instrinsik siswa dan hasil belajar siswa pada aspek kognitif.

D. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran game *Adventure Game* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan?
2. Bagaimana perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran game *Adventure Game* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan?

E. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana perbedaan motivasi belajar siswa pada kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran *Adventure Game* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan.
2. Untuk mengetahui bagaimana perbedaan hasil belajar siswa pada kelas yang menggunakan dan tidak menggunakan media pembelajaran *Adventure Game* pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan.

F. Penjelasan Istilah Dalam Judul

1. Media Pembelajaran

Media pembelajaran merupakan sarana penyampaian materi pelajaran yang dapat menyalurkan pesan, merangsang pemikiran dan perasaan serta kemauan seseorang untuk belajar. Melalui media pembelajaran interaktif *Adventure Game* memungkinkan peserta didik akan lebih tertarik dan mudah menerima materi dasar-dasar konstruksi bangunan yang pelajari.

2. *Adventure Game*

Adventure Game yaitu game petualangan yang dibuat dengan menggunakan software Construct 2. *Adventure Game* mempunyai konten mengenai mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan.

3. Motivasi Belajar

Nevita Amelia Rahayu, 2018

PENERAPAN MEDIA PEMBELAJARAN ADVENTURE GAME UNTUK MENINGKATKAN MOTIVASI BELAJAR DAN HASIL BELAJAR SISWA KELAS X DPIB SMKN 2 GARUTSKRIPSI

Universitas Pendidikan Indonesia | repository.upi.edu | perpustakaan.upi.edu

Motivasi belajar adalah dorongan internal dan eksternal pada siswa-siswa yang sedang belajar untuk mengadakan perubahan tingkah laku. Indikator motivasi belajar yaitu Adanya hasrat dan keinginan berhasil, Adanya dorongan dan kebutuhan dalam belajar, Adanya harapan atau cita-cita masa depan, Adanya penghargaan dalam belajar, Adanya kegiatan yang menarik dalam belajar, dan Adanya lingkungan belajar yang kondusif.

4. Hasil Belajar

Hasil belajar merupakan proses terjadinya perubahan tingkah laku pada diri seseorang yang dapat diamati dan diukur bentuk pengetahuan, sikap, dan keterampilan (Hamalik, 2007). Perubahan yang dimaksud yaitu perubahan pada peningkatan dan perkembangan dari yang tidak bisa menjadi bisa, dari tidak tahu menjadi tahu, dan untuk menjadi lebih baik dari sebelumnya.

5. Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan

Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan merupakan salah satu mata pelajaran kelas X pada kurikulum 2013 yang berada di jurusan Desain Pemodelan dan Informasi Bangunan SMK. Kompetensi Dasar yang akan dipakai dalam penelitian ini adalah KD 3.12/4.12 Menganalisis/ Merencanakan penggunaan material dan alat untuk pekerjaan konstruksi.

G. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Untuk menambah wawasan dan pengetahuan dalam penggunaan media pembelajaran game interaktif dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Siswa

Untuk menambah motivasi belajar dan merasakan pengalaman baru bagi siswa dalam proses pembelajaran melalui penggunaan media pembelajaran game interaktif.

b. Bagi Tenaga Pendidik

Dengan adanya penelitian ini, diharapkan guru dapat berinovasi dalam media pembelajaran yang ada salah satunya dengan penggunaan game interaktif dalam proses pembelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan.

c. Bagi Peneliti

Menambah wawasan mengenai pengaruh penggunaan media pembelajaran game interaktif terhadap motivasi belajar siswa pada mata pelajaran Dasar-Dasar Konstruksi Bangunan serta untuk melatih kemampuan menulis agar sesuai kaidah yang berlaku.

H. Struktur Organisasi Skripsi

Penulisan skripsi ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

BAB I Pendahuluan

Bab pendahuluan dalam skripsi pada dasarnya menjadi bab pengenalan. Bab ini membahas mengenai latar belakang penelitian, identifikasi masalah, Batasan masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan struktur organisasi skripsi.

BAB II Kajian Pustaka

Bagian kajian pustaka dalam skripsi, memberikan konteks yang jelas terhadap topik atau permasalahan yang diangkat dalam penelitian. Bab ini berisi kajian teoritik mengenai media pembelajaran, motivasi belajar, *game* interaktif dan mata pelajaran dasar-dasar konstruksi bangunan dan kajian empirik.

BAB III Metode Penelitian

Bab ini berisi mengenai alur penelitian, dimulai dengan desain penelitian, populasi dan sampel, instrument penelitian, prosedur penelitian, dan analisis data.

Bab IV Temuan dan Pembahasan

Bab ini menyampaikan dua hal utama, yakni (1) temuan penelitian berdasarkan hasil pengolahan dan analisis data motivasi dan hasil belajar siswa, dan (2) pembahasan temuan penelitian untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah dirumuskan sebelumnya.

BAB V Simpulan, Implikasi, dan Rekomendasi

Bab ini berisi simpulan, implikasi, dan rekomendasi, yang menyajikan penafsiran dan pemaknaan peneliti terhadap hasil analisis temuan penelitian motivasi dan hasil belajar siswa sekaligus mengajukan hal-hal penting yang dapat dimanfaatkan dari hasil penelitian tersebut.

